

Tô Nessa! Aplicação *web* voltada para o mercado de eventos

**Leandro Vargas Esteves, Lucas Vinícius Pacheco, Thiago Magela Rodrigues Dias,
Michael Ferreira da Silva**

Curso Técnico em Informática – Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (CEFET-MG) – Campus V - Divinópolis 35503-822 – Divinópolis – MG – Brasil

leandro.divi@hotmail.com, lucaspacheeco01@gmail.com, thiago@div.cefetmg.br, michael.slv82@gmail.com

Abstract. *With the growth of the internet, advertising has been gaining greater range. However, it is observed that even with an increasing reach, the market of events divulgation is still an area that can be better explored. In view of this framework, it was created the "Tô Nessa!", A tool that will connect customers and event promoters, facilitating the dissemination of events and granting possible discounts to customers attending for events. For the development of "Tô Nessa!", It was created a web tool, using the current technologies for its development. With this, it is expected that there will be a positive transformation in the event market, since Tô Nessa! is different from it's similar tools with it's unique features.*

Resumo. *Com o crescimento da internet, a publicidade vem obtendo maior alcance. Porém, observa-se que mesmo com um alcance cada vez maior, o mercado de divulgação de eventos ainda é uma área que poderia ser melhor explorada. Diante desse quadro, foi criado o "Tô Nessa!", ferramenta que conectará os clientes e promoters de eventos, facilitando a divulgação de eventos e concedendo possíveis descontos aos clientes que vão a eventos. O desenvolvimento do "Tô Nessa!" foi feito em plataforma web, utilizando tecnologias atuais para o seu desenvolvimento. Com isso, espera-se que haja uma transformação positiva no mercado de eventos, uma vez que o Tô Nessa! se destaca de suas ferramentas semelhantes por suas características únicas.*

1. Introdução

A *internet* é um meio de comunicação utilizado amplamente por pessoas de todas as idades e classes sociais e, por isso, vem se tornando cada vez mais parte do cotidiano das pessoas. Pode ser utilizada tanto para fins pessoais e profissionais e, apesar de ser criticada (DREYFUS, 2016) por automatizar as relações e distanciar os usuários fisicamente, é inegável que essa conecta as pessoas, possibilitando novos contatos e aumentando o círculo de relacionamentos pessoais e profissionais.

Segundo uma estimativa realizada pela Nielsen IBOPE (2014), o Brasil já possuía na época 120,3 milhões de pessoas com acesso à *internet*, encontradas nas diferentes faixas etárias e classes sociais. Tal estimativa ainda expõe que o tempo de uso da *internet* vem aumentando progressivamente desde sua criação.

Com o desenvolvimento da *internet*, alguns setores do mercado, dentre os quais se destaca a publicidade, vem obtendo maior alcance. Entretanto, observa-se que mesmo diante dessa maior abrangência na área, o setor da divulgação de eventos, poderia estar em uma situação melhor.

Atualmente, pode ser extremamente caro anunciar um evento (UOL HOST, 201-) através da internet, uma vez que é necessário um profissional ou uma equipe destes para o mantimento do *marketing* e as aplicações e *sites* capazes de fazer isso a um preço acessível são muito pouco conhecidas e possuem uma abordagem muito abstrata do conceito de evento.

Diante desse quadro, foi criada uma ferramenta, chamada Tô Nessa!, que irá conectar os clientes e *promoters* de eventos, facilitando a divulgação de eventos e garantindo que mais pessoas sejam incentivadas a comparecer nos eventos organizados, através de descontos. A ferramenta proposta pretende manter controle sobre informações tais como quem e quantos indivíduos pretendem comparecer em um determinado acontecimento social, como *show* se espetáculos. Além de também, oferecer uma funcionalidade ainda inexistente no Mercado de Eventos, que é o fornecimento de descontos por se comparecer a eventos de um mesmo *promoter*.

2. Referencial Teórico

A comunicação é essencial para a existência humana. Desde a pré-história, o homem procura por grupos em busca de interesses em comum. Seja qual for a relação, viver em sociedade é favorável ao homem. O ser humano procura sempre se conectar e essa necessidade ganha força na sociedade atual, onde as redes de amizade estão totalmente presentes no nosso dia-a-dia.

Segundo Werthein (2000), a sociedade da informação destaca uma característica considerada essencial, que é o alto nível de flexibilidade que a tecnologia traz para a sociedade. Tendo assim a informação como matéria prima, facilitando a concretização da tecnologia no corpo social. Nessa nova sociedade, altamente conectada, a informação ocupa o principal papel, tendo a tecnologia a seu serviço.

Com esse avanço tecnológico, surgiram as redes sociais *online*, através do conceito de *web* 2.0. Esse termo surgiu em 2004 e trouxe uma nova forma de comportamento à *internet*. Trata-se da focalização nas pessoas, como essas são influenciadas e influenciam no meio virtual. Segundo Constantinides e Fountain (2007) a *web* 2.0 tem ligação com a comunicação multi-sensitiva, sendo uma matriz de diálogos, centrada no social, que, através de ferramentas e plataformas tecnológicas, intensificam e multiplicam as relações humanas e sociais, tendo como consequências o grande alcance, afetando não só a área de desenvolvimento de tecnologia, mas também os domínios de estratégia de negócios e marketing.

As redes sociais demonstram o mundo em constante movimento que segundo Tomael e Marteleto (2006. p. 75), apresentam a reunião de pessoas conectadas por relacionamentos sociais, motivados pela amizade e por relações de trabalho e, por meio dessas ligações, vão construindo e reconstruindo a estrutura social. Temos então essa nova necessidade de informação e comunicação do homem, usando isso como ferramenta de interação social.

Até alguns anos atrás, as redes sociais eram vistas como meios de diversão e lazer (Dreyfus, 2016). Porém, segundo Maness (2007, p. 47) as redes sociais permitem que os usuários compartilhem suas informações pessoais entre si (com perfis detalhados contendo informações de suas vidas e personalidades). Isto quer dizer que, usar uma rede social não significa usar uma plataforma para jogar ou bater papo, significa conectar com centenas de milhares de pessoas, direta ou indiretamente, fazendo parte de uma rede de comunicação mundial.

Por isso, atualmente as redes sociais também são usadas para fins de promoção de produtos e divulgação de eventos. Segundo o Diretor da Academia do *Marketing*, Alberto Valle (201-), o *marketing* as redes sociais tem sido um dos segmentos que mais cresce em todo o mundo. O grande nível da capacidade de replicação que uma informação pode receber nas mídias sociais é imenso. Quando uma notícia, por exemplo, é postada em um dia, esta facilmente pode alcançar milhões de pessoas e é esse poder de disseminação que fazem das redes sociais uma ótima ferramenta para a promoção e divulgação de eventos.

2.1. Funcionalidades e Ferramentas Semelhantes

Por mais que o Tô Nessa! tenha partido de uma idéia própria, surgida unicamente da percepção do grupo sobre as oportunidades que o mercado de promoção de eventos fornece, decidiu-se procurar por ferramentas, aplicações e afins cuja proposta seja semelhante à do projeto em questão.

Nessa busca, foram encontrados alguns trabalhos similares ao proposto, nos quais, se destacam três ferramentas *web* brasileiras, o *Eventbrite*¹, o *Meuingresso.com*² e o *Sympla*³, além de um aplicativo europeu: o *I'M IN*⁴, tais ferramentas se destacaram justamente por proporem funcionalidades semelhantes às idealizadas para o Tô Nessa!.

Após a pesquisa, foi feita uma análise de cada uma das ferramentas para a montagem da tabela exibida na Tabela 1. A tabela exhibe as funcionalidades destas em um quadro comparativo para um entendimento facilitado.

	Venda de Ingressos	Qualquer usuario cria evento	Gerenciamento de eventos	Informações dos clientes	Eventos proximos	Parceria com grandes nomes	Descontos por ir a eventos
	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗
	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗
	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✗
	✓	✗	?	?	✓	✓	✗
	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✓

Tabela 1. Quadro comparativo das ferramentas

¹<https://www.eventbrite.com.br/>

²<https://www.meuingresso.com/>

³<https://www.sympla.com.br/>

⁴<http://appimin.com/>

2.1.1 Eventbrite, Sympla e Meuingresso.com e I'M IN

Como visto, essas ferramentas possuem praticamente as mesmas funcionalidades, diferindo entre si principalmente na interface e em seu *layout*. Sendo o sistema Sympla o mais popular entre eles.

Além disso, foi analisado o I'M IN, que foi a única ferramenta analisada que se diferenciou das outras. Por não permitir a qualquer usuário o acesso a funcionalidade de se criar um evento, não se teve acesso ao gerenciamento de eventos ou acesso as informações dos clientes os quais comparecem à eventos. Logo, a existência dessas funcionalidades é desconhecida. O I'M IN possui também, parceria com outras empresas, tais como o *UBER* e o *Booking.com*, algo que nenhuma das outras ferramentas apresentou. Além disso, ele também possui um calendário de eventos que, juntamente das parcerias permite a ferramenta a entrar no ramo de planejamento de viagens.

2.2. Análise

Após a análise das ferramentas e, embora muito se tenha aprendido, nenhuma delas mostrou uma funcionalidade chave que o Tô Nessa! propõe: a possibilidade de desconto ao se comparecer à mais de um evento. É importante ressaltar que o Tô Nessa! não incluirá a funcionalidade da venda de ingressos porque além desta não fazer parte do conceito inicial do projeto, sua implementação também atrasaria o desenvolvimento de outras funcionalidades que possuem maior prioridade. Além disso, vale destacar que todas as ferramentas analisadas abrangem qualquer tipo de evento, sendo eles gastronômicos, religiosos, reuniões de negócios, esporte, etc. Enquanto isso, o Tô Nessa! se dedica especificamente a festas.

3. Materiais e Métodos

Para o desenvolvimento da ferramenta Tô Nessa! foi escolhida a IDE (Ambiente de Desenvolvimento Integrado) *Netbeans* que segundo a própria *Oracle* (20--), permite escrever, compilar, depurar e instalar programas. A razão dessa decisão foi o fato de que esta está disponível gratuitamente e já era utilizada anteriormente pelo grupo. O *Netbeans* suporta plenamente a linguagem de programação *PHP*, a qual será utilizada para fazer o intermédio entre as informações do banco e o usuário.

Para a estilização do sistema web, foi usado *CSS* (*CascadingStyleSheets*) que tal como dito pela *Mozilla Developer Network* (201-) é excelente para incluir fontes, cores e na estruturação do *layout*. Seu uso é imprescindível, pois este permite a adição de estilos às páginas, além de permitir o refinamento estético das mesmas de forma a apresentar um *design* profissional. Foi usado também *HTML* (*Hypertext MarkupLanguage*), que, segundo *Tableless*(2011), é o idioma para descrever a estrutura de páginas da web.

Como a ferramenta foi desenvolvida para web, a linguagem *PHP* foi escolhida pelo fato de ser uma linguagem de interação facilitada com o *Bootstrap*, conforme dito pelo *PHP GROUP* (201-) além da maior afinidade dos programadores com a ferramenta. Ainda, outra vantagem que a *PHP* possui é a de ser suportado pela maioria dos serviços de hospedagens necessários para o armazenamento do *site* na internet. Ramos (2007, p.6) define a *PHP* como: uma linguagem de criação de *scripts* embutida em *HTML* no servidor e diz que o resultado de um programa escrito em *PHP* é obtido pelo acesso a um navegador web. A página identificada como *PHP* (extensão.php), ainda segundo Ramos (2007, p.6), deve ser

disponibilizada por um servidor *web* ativo e conectado a um interpretador da linguagem *PHP*. Também foi usado o *Javascript*, que, novamente segundo Tableless (20--), é considerada uma linguagem de programação baseada em *scripts*. Estes podem ser codificados em arquivos separados ou serem incorporados a uma página HTML. O *Javascript* foi utilizado para apresentar conteúdos, permitindo a mudança dinâmica da apresentação visual das páginas. Assim, ele é essencial para dar uma aparência moderna à rede social proposta, permitindo uma melhor experiência do usuário com a ferramenta através de uma disposição do conteúdo mais interativa e visualmente agradável.

Foi também utilizado o *Bootstrap*, *framework CSS* que oferece componentes em *Javascript* que auxiliam na implementação de *tooltips*, *menu-dropdowns*, *modals*, *carousels*, *slideshows*, dentre de outros (Mascarenhas, 2016), que também melhoraram a estética do Tô Nessa!. Isso facilita muito no desenvolvimento de páginas *web* porque a parte de estilização se torna mais fácil e rápida. Dessa maneira, o *design* da rede social proposta foi acelerado pelo uso das classes disponibilizadas.

Para o gerenciamento do banco de dados, foi utilizada a ferramenta SGBD *MySQL*. A escolha da SGBD *MySQL* se deve ao fato, segundo Lobos (2008), de ser um banco leve, rápido, seguro e prático, que possui um desempenho satisfatório para a manutenção dos dados, além de ser gratuito.

3.1 A Identidade do Tô Nessa!

O nome Tô Nessa! foi decidido ainda antes do início do projeto, juntamente de seu escopo. Era necessário um nome que expressasse o que era proposto pela rede social, chamasse atenção e fosse fácil de recordar. Além disso, também era necessário que o nome do projeto se comunicasse com o público alvo, pessoas que comparecem a eventos do tipo festa. O nome escolhido atende a todos esses requisitos, além de utilizar da linguagem coloquial, tornando-se mais próximo do usuário.

O grupo já possuía em mente que o a rede social a ser projetada deveria possuir um visual limpo e legível. Sendo assim, optou-se pelo preto, branco e por detalhes em vermelho para a concepção do projeto. Outro objetivo que o grupo já possuía definido desde o conceito do projeto, é a responsividade. Com ela, o Tô Nessa! seria de fácil manuseio e poderia ser utilizado em qualquer lugar.

4. Resultados Obtidos

Nessa seção, serão apresentadas as telas já desenvolvidas do sistema Tô Nessa!, permitindo assim uma análise ampla da rede social proposta, além de noções da navegabilidade, da usabilidade e da estética.

4.1 Página inicial

A Figura 1 apresenta a barra de menu superior, a qual tem a utilidade de encaminhar o usuário para as páginas de apresentação, como ilustra a Figura 2, mostrando as principais funcionalidades do projeto.



Figura 1. Menu do Tô Nessa!

Abaixo da barra de *menu*, encontra-se o botão de *login*, (Figura2), o qual, ao ser clicado, abre um *pop-up*, (Figura 3), para o usuário já cadastrado realizar sua entrada. O usuário deve entrar ao sistema usando seu *e-mail* e sua senha.



Figura2. Página de Inicial do Tô Nessa!

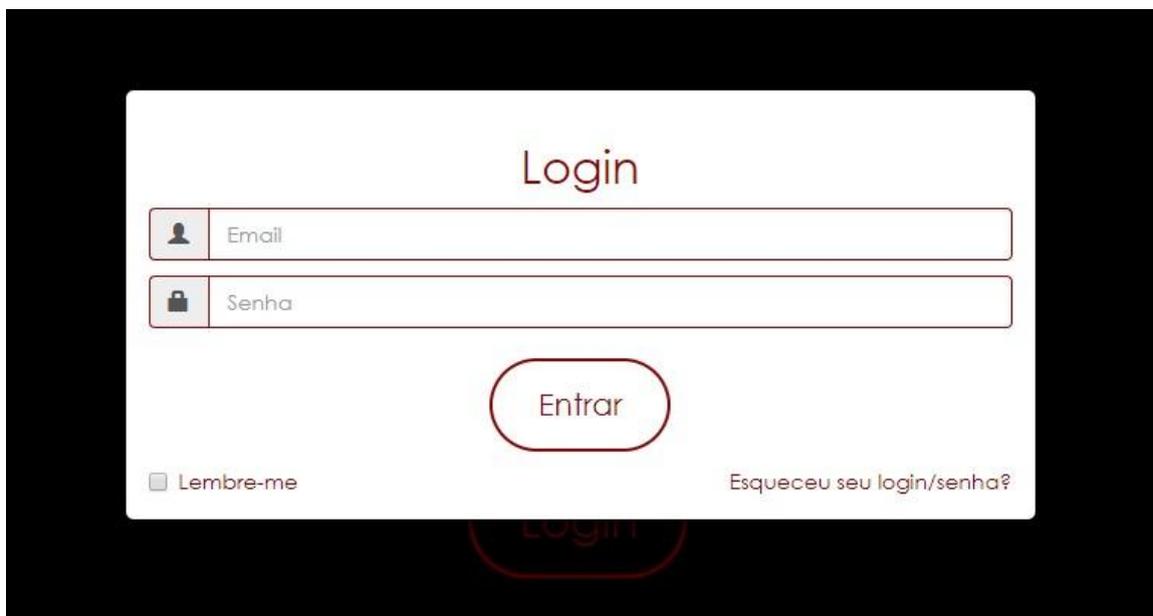


Figura 3. Login do Tô Nessa!

4.2 Página de Cadastro

A Figura 4 exibe a página de cadastro do sistema. O usuário pode acessá-la através do link “cadastre-se”, no canto superior direito da página inicial. Para se cadastrar, o usuário deve preencher os campos com seu nome, local onde mora, seu *e-mail* e sua senha.



The registration page features a large red heading "Cadastro-se" at the top. Below it, there are five input fields, each with a red label: "Nome:", "Estado:", "Cidade:", "Login:", and "Senha:". At the bottom center, there is a red button with the text "Cadastrar".

Figura 4. Página do cadastro

4.3 Página de Feed

A Figura 5 mostra a página do *feed* de eventos do Tô Nessa!. Ela contém um menu lateral que possui as opções “eventos populares”, que serve para situar o usuário (dizendo à ele onde está situado no *site*) e também as opções “seu perfil”, “criar evento” e “informações”. Nessa página serão mostrados todos os eventos cadastrados, ordenados por data, na cidade onde o usuário se cadastrou. Vale ressaltar que os eventos serão filtrados pelo próprio usuário, que decide a condição do filtro. Os eventos podem ser filtrados por nome ou por cidade.



The event feed page has a dark theme. At the top, there is a search bar with the text "Busque por festas, usuários ou por localidade" and a magnifying glass icon. To the right of the search bar is a "Sair" button with an arrow. On the left, there is a sidebar menu with the following items: "Eventos mais populares" (with a star icon), "Seu Perfil" (with a person icon), "Criar evento" (with a plus icon), and "Informações" (with an information icon). The main content area displays a grid of event cards. Each card has a header image, a title, and a date/location box. The first card is for "Festa Fantasia" on October 21 at Arena Hangar, Divinópolis, MG. The second card is for "Noites em Claro - 1 KILO + KVSH" on November 03 at Louge 037, Pará de Minas, MG. The third card is for "Show O Rappa" on November 18 at Arena Hangar, Divinópolis, MG.

Figura 5. Página do *feed*

4.4 Os Eventos

A Figura 6 mostra a página para criação de um evento. É nessa página onde o *promoter* insere as informações do evento a ser criado, incluindo informações gerais e um *banner*. Além disso, o *promoter* pode optar por criar um evento privado, o qual estará disponível apenas para usuários definidos por este, a seleção destes usuários é demonstrada na Figura 7. Já na Figura 8, é mostrado o perfil do evento, já finalizado. Neste, são dispostos os dados do evento, os usuários que confirmaram presença e o botão “Tô Nessa!”, que confirma a presença do usuário no evento.

A imagem mostra a interface de usuário para a criação de um evento. No topo, há uma barra de navegação com o logo 'Tô Nessa!', links para 'Feed' e 'Seu Perfil', um campo de busca e um botão 'Sair'. O formulário principal, intitulado 'Criar evento', contém os seguintes campos:

- Nome do Evento:** Um campo de texto com o placeholder 'Nome do evento'.
- Tipo:** Um menu suspenso com o placeholder 'Tipo do evento'.
- Banner do Evento:** Um botão 'Escolher arquivos' e o texto 'Nenhum arquivo selecionado'.
- Início:** Um campo de data com ícone de calendário e o formato 'DD/MM/YYYY', seguido de um campo de hora com o formato '--:--'.
- Termino:** Um campo de data com ícone de calendário e o formato 'DD/MM/YYYY', seguido de um campo de hora com o formato '--:--'.
- Local:** Um campo de texto com o placeholder 'Local'.
- Endereço:** Campos para 'Estado', 'Bairro', 'Rua/Av', 'Nº' e 'CEP'.
- Descrição:** Um campo de texto grande para a descrição do evento.
- Botão:** Um botão 'Criar' no rodapé do formulário.

Figura 6. Página de criação de um evento

A imagem mostra a interface de usuário para a seleção de convidados para um evento privado. No topo, há uma barra de navegação com o logo 'Tô Nessa!', links para 'Feed' e 'Seu Perfil', um campo de busca e um botão 'Sair'. O formulário principal, intitulado 'Lista de Usuários', contém:

- Um subtítulo 'Lista de Usuários' e o texto 'Agora, selecione seus convidados. Será enviado uma notificação com a chave da festa à todos amigos selecionados'.
- Seis cartões de perfil de usuário, cada um com uma foto circular, nome e endereço:

Nome	Endereço
Luiz Soares	Pitangui, PA
Lucas Pacheco	Divinópolis, MG
Lucas Niess	Divinópolis, MG
Juri Theofilo	2904753, BA
Leandro Guimarães	3122306, MG

Um botão 'CONFIRMAR' está localizado no rodapé do formulário.

Figura 7. Escolha de usuários a serem convidados para um evento privado



Figura 8. Perfil de um evento

Os eventos também possuem sua localização por GPS. Utilizando a API de Geocodificação do Google, o Tô Nessa! é capaz de transformar o endereço inserido pelo *promoter* em coordenadas e mostrar o local do evento em um mapa para todos os usuários, como demonstrado na Figura 9.

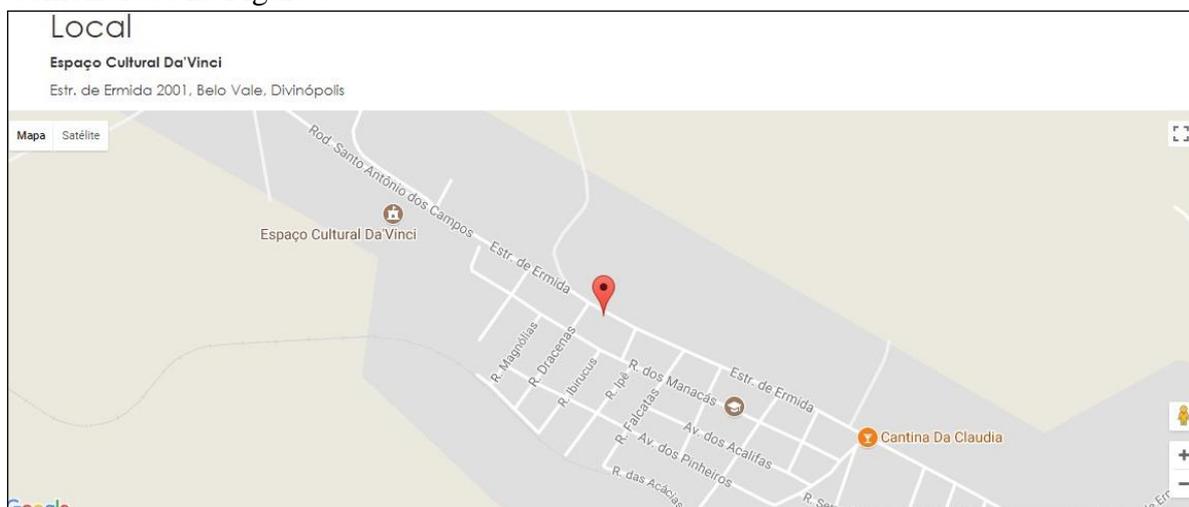


Figura 9. Geolocalização de um evento

Uma das funcionalidades chave do Tô Nessa! é a distribuição de pontos aos usuários que marcam presença e comparecem à eventos pagos. Essa limitação existe para restringir possíveis abusos em que usuários criam e comparecem a eventos falsos com o propósito de ganhar pontos. A distribuição desses pontos se da pela entrega de códigos gerados pelo Tô Nessa! no próprio evento, um para cada pessoa que comparecer. Estes serão gerados a partir do ID do evento, da capacidade de pessoas do evento e números primos e em seguida, transformados para hexadecimal e finalmente criptografados (FIARRESGA, 2010).

A distribuição de pontos é um processo de varias etapas. Todos os eventos pagos têm o mesmo valor em pontos e em sua criação, recebem códigos equivalentes a cada pessoa da lotação máxima do evento. Estes devem ser impressos pelo *promoter*, como demonstrado na

Figura 9 e entregues para os clientes no evento. Após receber o código, os clientes podem resgatar seus pontos *online* no Tô Nessa!, no perfil do evento em questão. Para prevenir que não haja a circulação e o comércio de códigos, apenas usuários que confirmaram presença podem resgatá-los do evento. Além disso, os códigos expiram no momento em que são resgatados ou depois de passados dois dias após o evento.

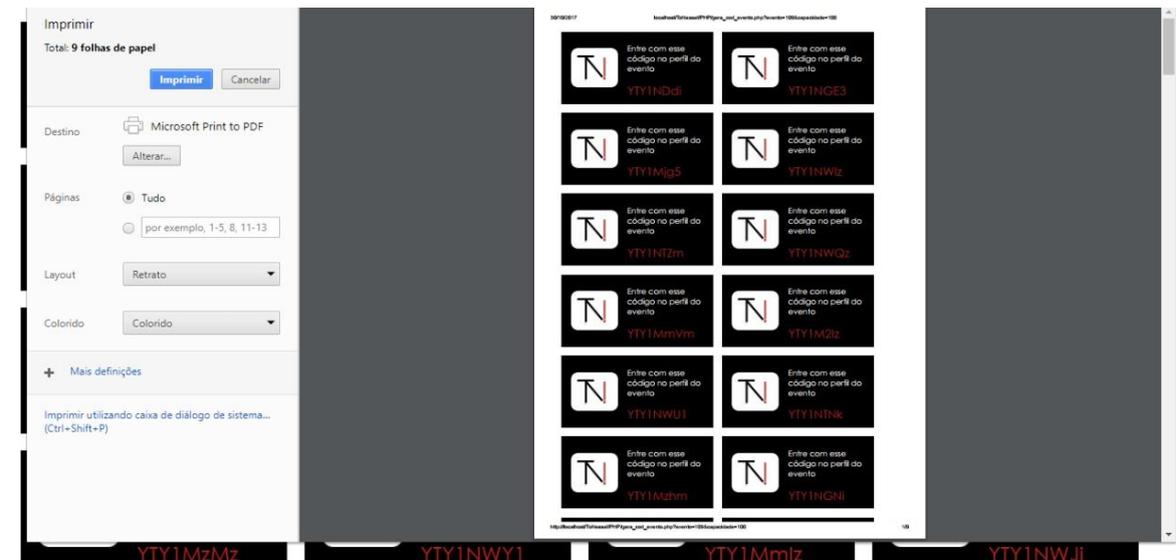


Figura 10. Impressão de códigos para um evento

4.5 Os Usuários

A Figura 11 mostra o perfil do usuário, este contém os eventos aos quais o usuário pretende comparecer, os eventos aos quais este usuário já compareceu, os amigos deste usuário, a pontuação atual desse usuário, entre outros. No Tô Nessa! será possível a interação entre os usuários. Um usuário pode tentar adicionar outro como amigo, através de uma solicitação de amizade. Este segundo tem então a opção de aceitar, recusar ou não responder à solicitação do primeiro usuário, conforme mostrado na Figura 12.

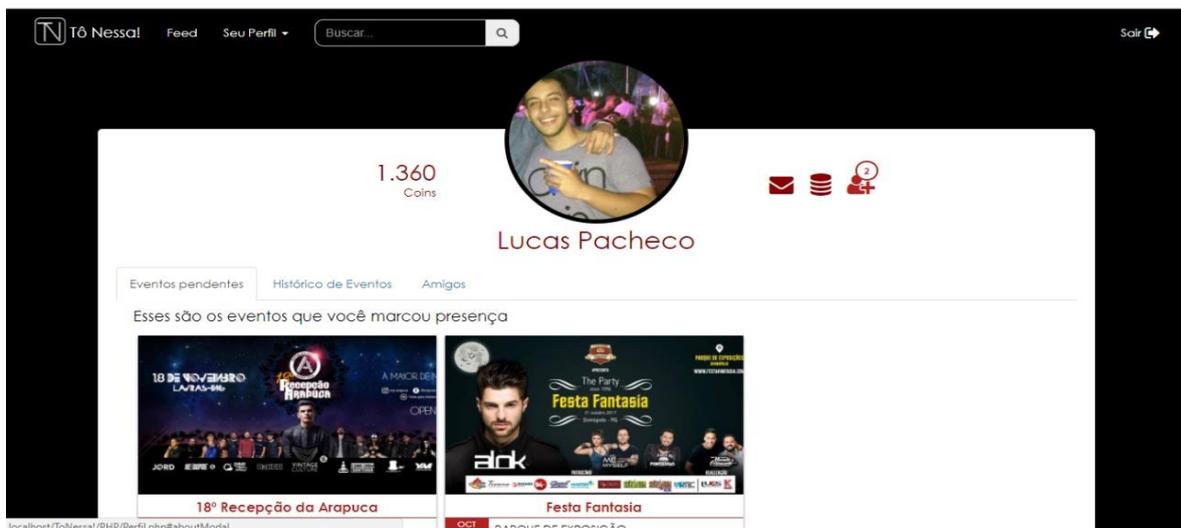


Figura 11. Perfil de um usuário

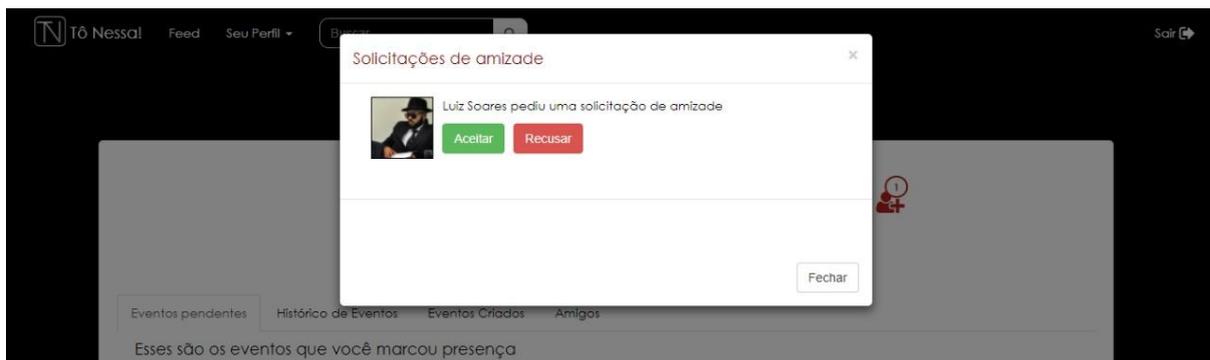


Figura 12. Solicitação de amizade de um usuário para outro

5. Modelagem

Antes do desenvolvimento do Tô Nessa!, notou-se que era de enorme importância a representação do projeto em diagramas, uma vez que estes facilitam a comunicação entre a equipe desenvolvedora e evita erros durante a implementação. Sendo assim, teve-se o cuidado de gerar, os diagramas UML, tais quais o Diagrama de Casos de Uso e também, os diagramas de banco de dados, como o DER (Diagrama de Entidade e Relacionamentos) e o DTR (Diagrama de TabelasRelacionais).

5.1 Diagrama de Caso de Uso

O Diagrama de Casos de Uso tem o objetivo de auxiliar a comunicação entre os analistas e o cliente. Ele descreve um cenário que mostra as funcionalidades do sistema do ponto de vista do usuário (Rodrigues, 201-). A representação do diagrama do Tô Nessa! É mostrada na Figura 12. Nele é possível ver que o *promoter* é um cliente capaz de criar eventos e pontuar os participantes do evento quando estes comparecem em seus eventos. É importante ressaltar que qualquer cliente pode ser um *promoter* mas pode agir como tal apenas para seus próprios eventos.

5.2 DER

O Diagrama Entidade Relacionamento, é uma representação de alto nível e mostra o ponto de vista do criador dos dados. Ele é capaz de mostrartodas as suas especializações, atributos, relações e auto relações (Rodrigues, 201-). Vale ressaltar que os atributos foram omitidos para melhor visualização. A representação desse diagrama é feita na Figura 13.

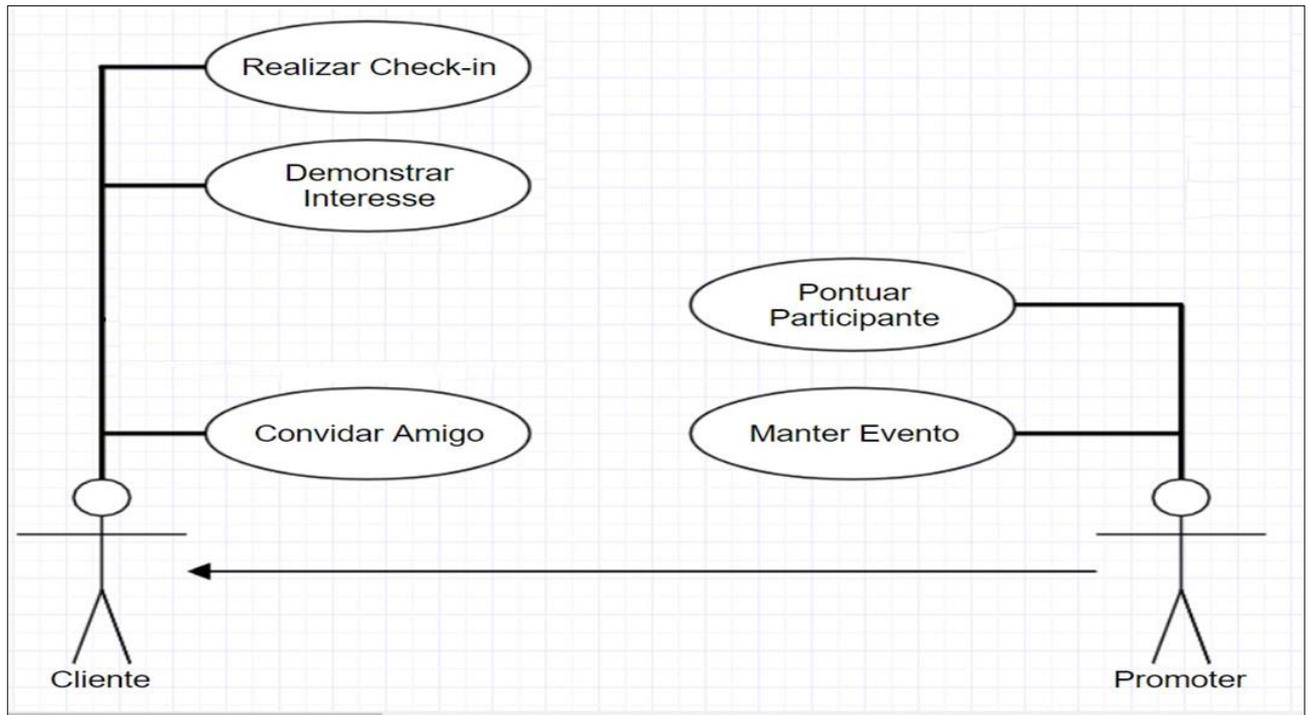


Figura 12. Diagrama Caso de Uso

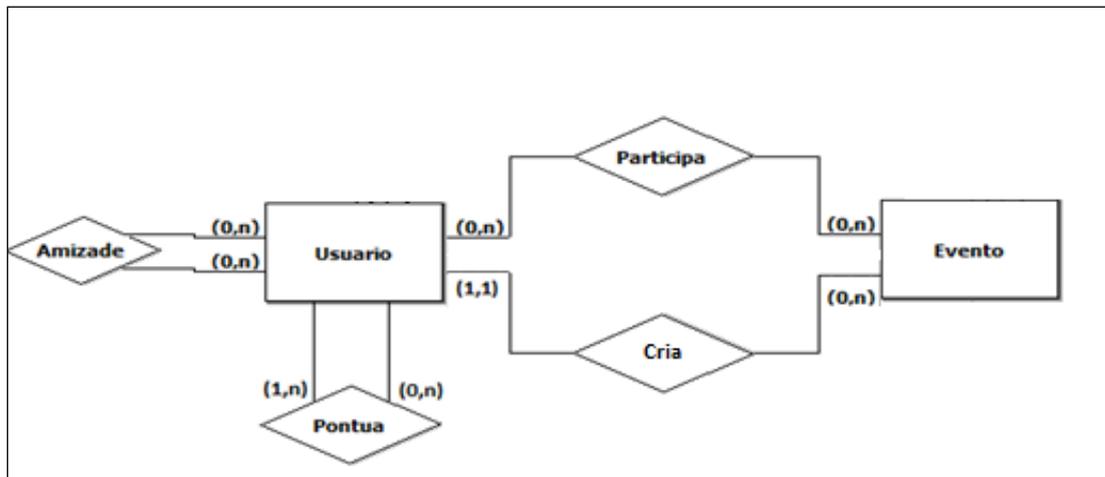


Figura 13. Diagrama Entidade Relacionamento

5.3 DTR

Um Diagrama de Tabelas Relacionais mostra as ligações entre as tabelas do Banco de Dados, as chaves primárias, os componentes de cada entidade e faz algumas alterações necessárias dependendo da cardinalidade dos relacionamentos (Rodrigues, 201-). A Figura 14 apresenta esse diagrama do Tô Nessa!. Nele, é possível ver a relação entre o usuário e o evento e também a relação de amizade.

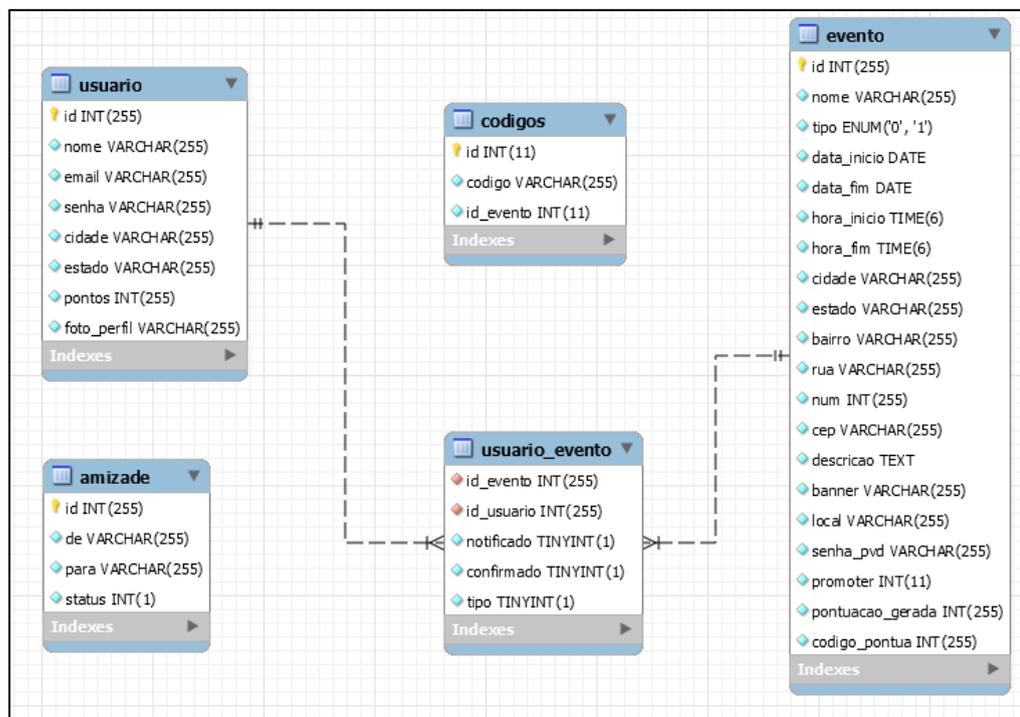


Figura 14. Diagrama de Tabelas Relacionais

6. Expectativa de Impacto

Com o Tô Nessa!, espera-se que haja uma melhora no mercado de eventos, facilitando a divulgação e a busca por eventos próximos ao usuário. Através de um sistema com *design* moderno e responsivo, possibilitando seu uso em dispositivos móveis, alcançando, consequentemente, uma maior abrangência de usuários. Com isso, tanto os clientes quanto os próprios *promoters* se beneficiarão com o uso da ferramenta.

Além disso, almeja-se que, após sua implantação, ele se torne uma ferramenta que consiga se destacar dentre os outros concorrentes do mercado. Devido suas diferenças de funcionalidades, quando comparado aos demais concorrentes. Dentre elas a obtenção de descontos para o usuário que comparecer ao evento.

Após a difusão da plataforma, deseja-se que o mercado de eventos – ainda pouco destacado pelos publicitários – ganhe maior visibilidade, em especial, eventos menores, que não alcançam alta publicidade.

7. Trabalho Futuros

Após a entrega do Tô Nessa! como Trabalho de Conclusão de Curso, o objetivo do grupo é continuar com projeto e disponibilizá-lo *online*. Além disso, existem algumas funcionalidades as quais serão implementadas futuramente, pois estas não faziam parte do escopo inicial do projeto e atrasariam o andamento do Tô Nessa!, pelo fato de requererem uma maior dedicação devido sua complexidade.

A primeira delas é um sistema de pagamento. Quando o Tô Nessa! for capaz de vender os

próprios ingressos, ele se tornará muito mais atraente para os *promoters* e para os clientes, uma vez que será possível a venda de ingressos na própria ferramenta. Além disso, o sistema de pagamento também complementará outras funcionalidades do Tô Nessa! já existentes, tais como o sistema de confirmação de presença. Junto deste sistema, será implementada também a geração de desconto, uma vez que esta é inviável sem um sistema de pagamentos embutido na rede social. Os descontos serão obtidos pelos usuários através do sistema de pontuação em que o usuário pode utilizar seus pontos para obter o a redução de preço desejada. Os descontos possíveis serão dispostos de forma que descontos maiores custam mais pontos, mas também terão um custo-benefício maior. Existirá também um teto de quanto de desconto um usuário pode ter em um determinado evento.

A outra é um sistema de missões. A partir da *gamificação* (COSTA e MARCHIORI, 2016) do Tô Nessa!, os clientes seriam ainda mais incentivados a utiliza-lo e a comparecer aos eventos. Esse sistema se daria por um quadro onde o usuário recebe tarefas as quais deve cumprir para obter uma premiação. Esse quadro seria atualizado periodicamente com novas missões e descreveria cada uma delas. As recompensas para as missões, além de pontos para o usuário, poderão conter insígnias, troféus e medalhas que serão acrescentados no perfil deste. Cada missão terá também um nome criativo com referências atuais da cultura brasileira, a fim de causar uma maior familiaridade do cliente para com o Tô Nessa!.

Referências:

COSTA, Amanda Cristina Santos; MARCHIORI, Patricia Zeni. **Gamificação, elementos de jogos e estratégia: uma matriz de referência.** 2016. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/incid/article/viewFile/89912/103928>>. Acesso em: 20 out. 2017.

CONSTANTINIDES, Efthymios; FOUNTAIN, Stefan J. **web 2.0: Conceptual foundations and marketing issues.** Journal Of Direct, Data And Digital Marketing Practice, Netherlands, v. 9, n. 3, p.1-17, 24 out. 2007.

DREYFUS, Hubert L. **A Internet - Uma crítica filosófica à educação a distância e ao mundo virtual.** 2. ed. Belo Horizonte: Fabrefactum, 2016. 176 p. (Ciência, Tecnologia e Sociedade).

EIS, Diego (Org.). **O básico: O que é HTML?** 2011. Disponível em: <<https://tableless.com.br/o-que-html-basico/>>. Acesso em: 31 maio 2107.

FIARRESGA, Victor Manuel Calhabrês. **Criptografia e Matemática.** 2010. 161 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Matemática, Universidade de Lisboa, Lisboa, 2010. Disponível em: <http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/3647/1/ulfc055857_tm_Victor_Fiarresga.pdf>. Acesso em: 20 out. 2017.

UOL HOST (Org.). **Superguia: Tudo sobre Marketing Digital para micro e pequenas empresas.** 201-. Disponível em: <<http://uolhost.uol.com.br/academia/superguia/tudo-sobre-marketing-digital/marketing-digital-custos.html>>. Acesso em: 5 set. 2017.

LOBO, Edson Junio Rodrigues. **Curso prático de MySQL.** São Paulo: Universo dos Livros Editora Ltda, 2008. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=dtv14hC_q2sC&printsec=frontcover&hl=ptBR&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false>. Acesso em: 24 mar. 2017.

MANESS, Jack. **Teoria da biblioteca 2.0: web 2.0 e suas implicações para as bibliotecas.** Informação e Sociedade: estudos, João Pessoa, v. 17, n.1, p.43-51, jan./abr. 2007. Disponível em :<<http://www.periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518>> Acesso em: 09 maio2017

MASCARENHAS, Marco (Org.). **Porque utilizar o framework Bootstrap?** 2016. Disponível em: <<https://www.portalgsti.com.br/2016/08/porque-utilizar-o-framework-bootstrap.html>>. Acesso em: 31 maio 2017.

MOZILLA DEVELOPER NETWORK E CONTRIBUINTES INDIVIDUAIS (Org.). **Por que usar CSS?** 201-. Disponível em: <https://developer.mozilla.org/pt-BR/docs/Web/CSS/Getting_Started/Porque_usar_CSS>. Acesso em: 31 maio 2017.

ORACLE CORPORATION (Org.). **NetBeans IDE - A Forma Mais Inteligente e Rápida de Codificar.** 20--. Disponível em:

<https://netbeans.org/features/index_pt_BR.html>. Acesso em: 31 maio 2107.

PHP GROUP (Org.). **O que é o PHP?** Disponível em:

<https://secure.php.net/manual/pt_BR/intro-what-is.php>. Acesso em: 31 maio 2017.

RAMOS, Ricardo et al. **PHP para profissionais**. Universo dos Livros Editora, 2007.

RODRIGUES, Joel. **Modelo Entidade Relacionamento (MER) e Diagrama Entidade-Relacionamento (DER)**. 201-. Disponível em:

<<http://www.devmedia.com.br/modelo-entidade-relacionamento-mer-e-diagrama-entidade-relacionamento-der/14332>>. Acesso em: 31 maio 2017.

RODRIGUES, Joel. **O que é UML e Diagramas de Caso de Uso: Introdução Prática à UML**. 201-. Disponível em: <<http://www.devmedia.com.br/o-que-e-uml-e-diagramas-de-caso-de-uso-introducao-pratica-a-uml/23408>>. Acesso em: 31 maio 2107.

TABLELESS (Org.). **O que é JavaScript?:Controlandoo comportamento do HTML e o CSS**. 20---. Disponível em: <<http://tableless.github.io/iniciantes/manual/js/>>. Acesso em: 31 maio 2017.

THE NIELSEN COMPANY (US) (Org.). **NÚMERO DE PESSOAS COM ACESSO À INTERNET NO BRASIL SUPERA 120 MILHÕES**. 2014. Disponível em:

<<http://www.nielsen.com/br/pt/press-room/2014/Numero-de-pessoas-com-acesso-a-internet-no-Brasil-supera-120-milhoes.html>>. Acesso em: 31 maio 2017.

TOMAÉL, Maria Inês; MARTELETO, Regina Maria. **Redes sociais: posições dos atores no fluxo da informação**. Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação, Florianópolis, n. esp., p.-75-91, 1º sem. 2006. Disponível em:

<<http://www.periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2006v11nesp1p75>>. Acesso em: 09 maio.2017.

VALLE,Alberto(Org.).**Marketingnasredessociaiseadivulgaçãoemmídiassociais**. 201-. Disponível em:<<http://www.academiadomarketing.com.br/marketing-nas-redes-sociais/>>. Acesso em: 1 maio2017.

WERTHEIN, Jorge. **A sociedade da informação e seus desafios**. Ciência da Informação, Brasília, v.29, n.2, p. 71-77, maio/ago. 2000.